

Owen Laukkanen

Sauvage

**Des jeunes à problèmes.
Un programme d'immersion
dans la nature.
Une question de survie.**

Traduit de l'anglais (Canada)
par Jeannot Clair





C'est l'histoire d'une ado peu recommandable. Sa famille a payé pour l'expédier *en pleine forêt vierge* avec une bande d'autres ados peu recommandables. Le but? Leur apprendre de meilleures manières.

Eh oui, ce genre de chose arrive.

Peut-être même que vos parents y ont pensé, pour *vous*.

Sauf que dans cette histoire, ça va vraiment

mal

tourner.

2

Je vous présente Dawn. C'est la fille peu recommandable en question. Vous vous identifieriez à elle *de facto* : évidemment, comme c'est le personnage principal de cette petite (més) aventure.

Dawn a dix-sept ans et elle est plutôt normale. Elle vit à Sacramento avec un revendeur de drogue du nom de Julian. Il a environ deux fois son âge.

D'où un contentieux de longue date avec la mère de Dawn, Wendy. Celle-là préférerait que Dawn *ne vive pas* avec un revendeur de drogue de deux fois son âge. Elle préférerait que sa fille, comment dire... aille à l'école... ne passe pas son temps à se droguer et à se glisser dans les bars... Vous voyez le genre.

Wendy préférerait que Dawn demeure chez elle, avec son petit frère Bryce. Et avec Cam, le beau-père de Dawn.

Dawn aime beaucoup son frère, d'ailleurs.

Sa mère, elle l'aime bien aussi.

Mais *elle n'aime pas Cam*. Elle ne peut pas le sentir et déteste l'idée que sa mère soit tombée amoureuse de lui. Ça fait à peine deux ans que son père n'est plus là : trop tôt, selon elle, pour qu'il soit question de le remplacer.

La présence de Cam lui est insupportable. Elle a l'impression de trahir son père. Ça la rend folle d'être la seule à voir les choses comme ça. Et de penser que sa mère, elle, est déjà passée à autre chose.

Donc, elle reste chez Julian.

Donc, elle fume du cannabis quasiment toute la journée.

3

On peut même parler de « saga » à propos du truc entre Cam, Wendy et Dawn. Pas besoin de connaître les détails sanglants, mais sachez au moins qu'il y a eu une bonne dose de cris et de dégâts émotionnels.

Pas mal de « médication maison » et de cours séchés, aussi.
Et une bonne dose de *Julian*.

Cam et Wendy ont essayé de convaincre Dawn qu'il fallait rentrer. Aller à l'école. Fumer moins. Voir moins Julian. Être plus normale.

Cam et Wendy se sont royalement plantés, pour le moment.

Mais ils ont une dernière carte dans leur manche.
Leur dernier recours.

En conséquence, Dawn va passer une journée de merde de calibre olympique.

4

On parle d'un enlèvement en règle, rien de moins.

Cam et Wendy débarquent chez Julian au coucher du soleil. Quand Cam frappe à la porte, Dawn et Julian sont sur le canapé à regarder des cartoons (ou en tout cas, ça en a tout l'air). Dawn a trop fumé pour arriver à se lever. Elle laisse Julian répondre, entend la porte s'ouvrir, distingue des voix...

... celle de Julian... une autre... encore celle de Julian...

... et puis Julian est à nouveau devant elle : il se gratte la tête et parle sans la regarder.

— C'est ton beau-père, lâche-t-il. Si tu ne vas pas lui parler, il dit qu'il appelle la police.

Le visage de Cam se convulse à la vue de Dawn : *j'ai dû connaître de meilleurs jours*, se dit-elle. À quand remonte sa dernière douche ? Ses cheveux sont une catastrophe et elle a improvisé une robe avec un des t-shirts de Julian à l'effigie de Lords of Gastown.

— Qu'est-ce que tu veux ? demande-t-elle à son beau-père.

Par-dessus l'épaule de Cam, Dawn aperçoit Wendy près de la camionnette, les bras croisés, occupée à regarder partout, sauf vers la maison.

(Dawn se demande où est Bryce, mais elle écarte rapidement cette question : tant mieux s'il n'est pas là. Elle n'aime pas l'idée qu'il la voie dans cet état.)

Cam se racle la gorge comme s'il avait répété un discours pour l'occasion. C'est probable, d'ailleurs.

(Sans doute que Cam n'est pas un sale type. Je veux dire, ce n'est pas *sa* faute si le père de Dawn est mort. C'est un comp-

table tout à fait inoffensif. Dawn pourrait même l'apprécier s'il était son prof ou quelque chose du genre. Et s'il cessait d'agir comme s'il avait une sorte d'autorité sur elle, surtout.)

— Il faut que tu viennes avec nous, Dawn, dit Cam. C'est l'heure.

Dawn lève les yeux au ciel, comme chaque fois que Cam lui sert son boniment.

— Je ne vais nulle part avec toi, Cam, lui dit-elle. Et tu ne peux pas me forcer.

Cam la dévisage. Sa bouche s'ouvre puis se ferme comme si le discours qu'il avait répété ne se rendait pas jusque-là.

Julian apparaît derrière Dawn.

— Je crois que tu devrais y aller, lui dit-il.

Dawn se retourne d'un coup, du genre: *de quoi tu te mêles?* Julian hausse les épaules. Le regard que Cam jette à Julian laisse croire qu'il meurt d'envie de le frapper, mais ça n'arrivera pas.

(Julian fait deux fois sa taille.)

Cam se contente de hocher la tête, du genre: *fais ce qu'il te dit.*

— Ça vaudrait mieux pour tout le monde que la police ne s'en mêle pas, Dawn, dit Cam.

L'argument est convaincant. Julian le sait.

Dawn aussi.

Si la police débarque, elle trouve la réserve de pilules de Julian. Elle trouve Julian. Et Dawn.

Très peu pour Julian, merci.

Donc, il la trahit.

Un peu plus et il chasse Dawn à coups de balai.

Pars avec tes parents, Dawn.

Décampe au plus vite.

Résultat, elle ne fait pas de scène. Elle connaît la chanson. Elle devine la suite: ils vont la charger dans la camionnette et la ramener à la maison, comme toujours.

Encore un coup d'éclat de merde. Cam veut prouver qu'il a l'étoffe d'être son père, c'est tout. Elle va endurer ça trois-quatre jours grand max. Puis, à la première occasion, elle se tirera une fois de plus pour faire ce qu'elle veut.

Et cette fois-là, elle fera en sorte que Cam et Wendy ne puissent *pas* la retrouver.

Voilà ce qu'elle pense.

Elle voit ça d'ici.

Sauf qu'elle se trompe.

Cam la conduit à l'aéroport.

5

— Aucune chance que ce soit légal.

Dans l'avion, Wendy reste silencieuse. Elle n'a pas dit grand-chose de tout le vol, elle refuse même de répondre aux questions de sa fille.

(Par exemple, *pourquoi on a pris l'avion?*)

(*Pourquoi Cam n'est pas avec nous?*)

(*Pourquoi tu as fait ma valise?*)

Dawn voit bien que sa mère s'efforce de jouer les dures. Wendy n'a pas l'étoffe pour le rôle de la méchante mère, la figure d'autorité. Elle est trop *gentille*.

Pourtant, elle essaie de paraître ferme et ça semble vraiment ardu. À la regarder, Dawn sent son cœur fondre un petit peu.

(L'air de sa mère semble dire: toute cette histoire, c'est à cause de *toi*.)

(*Tu es responsable de sa petite comédie.*)

Dawn ne l'avouerait jamais, mais c'est pour ça, peut-être, qu'elle ne monte pas sur ses grands chevaux. Pour ça qu'elle n'a pas pété les plombs ni crié à l'enlèvement quand Cam les a déposées à l'aéroport. En tout cas, pour cette raison ou pour une autre, Dawn s'est retenue.

Elle a enfilé le short que Wendy a tiré de son petit sac de voyage. Elle a regardé Cam dire au revoir à Wendy et lui faire un câlin, avant de repartir dans la camionnette. Elle a suivi sa mère dans l'aéroport et dans l'avion, d'où elle a regardé par la fenêtre sans arrêt, en attendant l'atterrissage.

À présent, elles sont à l'aéroport de Seattle. C'est la nuit. Près du carrousel à bagages, un type tient un écriteau avec le

nom de Wendy. Environ quarante ans, bronzé, vêtu d'une veste bleue en polaire sur laquelle on peut lire **OUT OF THE WILD**.

Il serre la main de Wendy.

Pas celle de Dawn.

— Allez, dit-il. Je suis stationné là-bas.

6

Le type à la polaire s'appelle Steve. Sur la portière de sa camionnette blanche, on peut lire les mêmes mots que sur sa veste.

OUT OF THE WILD.

Steve balance le sac de Dawn à l'arrière du véhicule. Puis il se tourne à nouveau vers Wendy.

— D'habitude, ça prend deux ou trois mois, lui explique-t-il. Ça dépend de l'ado. Je vous dépose à votre hôtel ?

Wendy secoue la tête. Elle évoque une navette.

— OK, dit Steve en lui serrant la main. On vous tient au courant.

Dawn se demande si c'est encore l'effet du cannabis ou si elle n'est pas tout à fait réveillée. Impossible de prendre la mesure de ce qui se passe. Wendy qui la serre contre elle, par exemple. En lui disant qu'elle l'aime.

Wendy n'arrive pas à soutenir le regard de sa fille.

Puis elle s'éloigne et Steve ouvre la portière côté passager, signifiant d'un geste à Dawn de monter.

— Il n'y a plus que nous deux, fille, lâche-t-il. Ta maman ne reviendra pas.

Dawn ne prend pas ses jambes à son cou.

Elle *pense* à la possibilité de s'enfuir, mais pour aller où ? Elle est à *Seattle*, pour l'amour de Dieu. Même sa mère ne veut plus entendre parler d'elle.

Après tout, ça se pourrait aussi que Dawn soit un petit peu curieuse... Elle n'a toujours pas eu la moindre bribe d'information.

Elle monte avec Steve.

C'est une erreur.

7

Steve conduit en écoutant de la musique à la radio. Ça sonne vieux et ça tombe sur les nerfs. La route est longue. Elle sort de la ville et plonge dans la sombre campagne. Elle serpente, à flanc de collines qui deviennent bientôt des montagnes. Pas de panneaux de stop où Dawn pourrait sauter de la camionnette. Steve ne s'arrête même pas pour prendre de l'essence ni pour que Dawn puisse aller faire pipi.

— Où est-ce que vous m'emmenez ?

Steve lui jette à peine un regard. Il siffle les airs de la radio, ça met les nerfs de Dawn en boule.

— Tu verras sur place, répond-il.

Il n'en dit pas plus.

La route est longue. Enfin, ils s'arrêtent.

« Sur place », c'est trois ou quatre petits bâtiments rudimentaires au bout d'un long chemin de gravier. Au milieu de tout ça, un poteau couronné d'un fanal jaune vif. Une des fenêtres brille d'un éclairage plus tamisé. On peut lire PARENTS PAR ICI sur un écriteau.

Steve stationne la camionnette. Éteint le moteur. Descend et fait le tour jusqu'à la portière de Dawn, où il attend qu'elle s'extirpe du véhicule. Une fois descendue, elle examine les environs.

— Par ici, dit-il en se dirigeant vers le bâtiment dont la fenêtre est éclairée.

Dawn ne le suit pas. Sa reconnaissance des lieux n'est pas terminée. Elle tente de percer la noirceur au-delà de la zone

visible, se demandant ce qui arriverait si elle prenait ses jambes à son cou, disons, maintenant.

Steve devine ses pensées.

— On te retrouverait, affirme-t-il. Ou pas. Et alors, crois-moi, tu le regretterais.

Il indique le bâtiment à nouveau.

— Allez.

Elle le suit.



— J'ai une nouvelle oursonne pour toi, Tanya.

Il y a une femme dans le bâtiment, assise devant un vieil écran d'ordinateur posé sur un bureau. Elle est plus jeune que Steve. Ses cheveux sont remontés sous une casquette de baseball. La casquette aussi indique *OUT OF THE WILD*. Comme la veste de Steve.

Et la camionnette.

Tanya se lève quand Dawn entre. Elle détaille la nouvelle venue des pieds à la tête.

— OK, conclut-elle, apparemment satisfaite. Viens avec moi.

Dawn cherche le regard de Steve, mais il se tient près du bureau et l'ignore. Elle s'enfonce avec Tanya plus profondément dans le bâtiment. Elles aboutissent dans une pièce vide, d'un éclairage blanc et cru, sans fenêtre. Une table, deux chaises. Un bric-à-brac dans un coin : des sangles, de la corde et ce qui ressemble à une bâche. Dawn contemple tout ça. Quand elle lève enfin les yeux, Tanya est en train d'enfiler des gants de caoutchouc, qui claquent.

(Ça veut dire quoi, cette merde?)

— Bienvenue à *OUT OF THE WILD*, commence Tanya. On offre le meilleur programme de thérapie par l'immersion en pleine nature pour les jeunes « à problèmes » de tous les États-Unis. Tes parents t'ont inscrite parce qu'ils pensent qu'on peut t'aider.

(Non mais ça veut dire quoi, cette merde?)

— À partir de maintenant, tu fais partie de nos oursonnes, continue-t-elle. Tu vas suivre le programme jusqu'à ce

que tu aies atteint le grade de grizzly. Il faudra travailler dur pour y arriver. Tu vas développer ton sens des responsabilités et tu vas apprendre le respect. Tu vas aussi développer ta capacité à survivre dans la nature.

— OK, c'est une blague, *ça veut dire quoi, toute cette merde?*

Tanya fait comme si elle n'avait rien entendu. Elle souvient le regard de Dawn.

— Tu es ici parce que des gens tiennent à toi, Dawn, et parce que notre programme fonctionne. La personne que tu seras quand tu repartiras d'ici, tu ne la connais pas encore.

Dawn aimerait lui mettre une gifle. On dirait un rêve.

— Si tu crois que je vais faire quoi que ce soit de ce que tu dis, tu es complètement folle. Si j'ai des problèmes, c'est justement *à cause* des gens qui «tiennent à moi», comme tu dis. Je veux rentrer chez moi.

Tanya ne se laisse pas impressionner.

— Quand tu seras promue grizzly, déclare-t-elle. Il n'y a pas d'autres moyens. Crois-moi, c'est plus facile si tu prends sur toi.

Elle vérifie ses gants de caoutchouc.

— Tout ce que tu as apporté de l'extérieur reste dans cette pièce. Déshabille-toi.

Ce qui arrive ensuite est trop humiliant pour être raconté. Sachez seulement que quand Dawn ressort de cette petite pièce glauque, elle n'a plus son téléphone ni les vêtements qu'elle portait en entrant, et que Tanya est désormais *bien certaine* que Dawn n'a pas en sa possession la moindre trace de marchandise de Julian.

— Les oursons sont en jaune, explique Tanya en tendant à Dawn un pantalon cargo et un t-shirt jaune. Comme ça, on pourra te trouver plus facilement si tu t'éloignes trop de la meute.

— C'est quoi, ça, une «meute»? Où est-ce que vous m'emmenez?

— Tu verras bien assez tôt, répond Tanya avant de désigner le bric-à-brac, dans le coin. Ça, c'est le reste de ton matériel. Il faut que tu t'arranges pour trouver une façon de le transporter.

Dawn observe le tas de trucs. Ça ne lui dit rien du tout.

— Je reviens dans dix minutes pour te conduire au camp.
Bonne chance.

9

Le bric-à-brac contient :

1. Une bâche ;
2. Une couverture de laine (qui gratte) ;
3. Une corde type parachute (six mètres) ;
4. Un ensemble de sangles ;
5. Un sac de couchage ;
6. Un matelas de sol ;
7. Deux culottes (laides) ;
8. Deux paires de chaussettes ;
9. Un t-shirt jaune ;
10. Une veste en polaire jaune ;
11. Un imperméable ;
12. Un pantalon imperméable ;
13. Des allumettes ;
14. Une tasse ;
15. Un bol ;
16. Un genre d'ustensile mi-cuillère mi-fourchette ;
17. Du riz (un sac) ;
18. Des lentilles (un sac) ;
19. Des raisins secs (un sac) ;
20. De l'avoine (un sac) ;
21. Une brosse à dents ;
22. Du papier toilette (un rouleau) ;
23. Un livre : *Survivre dans la forêt vierge* ;
24. Un autre livre : *Comment ne pas se faire manger* ;
25. Un troisième livre : *Règlement officiel OUT OF THE WILD.*

— Il faut que tu mérites ton sac à dos de randonnée, dit Tanya.

Dawn sort en chancelant sous le poids de son équipement.

(Elle a bricolé une sorte de baluchon avec la corde à parachute et les sangles, mais ça fuit de partout. Tanya n'offre pas son aide.)

— Et quelle est la meilleure façon de mériter du nouveau matériel? reprend Tanya en guidant Dawn vers la camionnette blanche. Étudie le règlement officiel. Mémorise-le. Et ne fais pas chier.